

PERMAINAN PAPAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL PADA ANAK

TESIS



Disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan
mencapai derajat magister profesi psikologi
minat utama bidang psikologi perndidikan

Disusun Oleh:

HERY PRASETYA
T100145016

**PROGRAM PENDIDIKAN MAGISTER PSIKOLOGI PROFESI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019**

PERMAINAN PAPAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL PADA ANAK

TESIS



Disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan
mencapai derajat magister profesi psikologi
minat utama bidang psikologi perndidikan

Disusun Oleh:

HERY PRASETYA
T100145016

**PROGRAM PENDIDIKAN MAGISTER PSIKOLOGI PROFESI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN


**PERMAINAN PAPAN UNTUK MENINGKATKAN
KECERDASAN INTERPERSONAL PADA ANAK**

Yang diajukan oleh:

Hery Prasetya
T100145016

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Pembimbing Utama



Dr. Lisnawati Ruhaena, M.Si, Psikolog
NIK. 836

Pembimbing Pendamping



Dra. Zahrotul Uyun, M.Si., Psikolog
NIK. 592

HALAMAN PENGESAHAN

PERMAINAN PAPAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL PADA ANAK

Yang diajukan oleh:

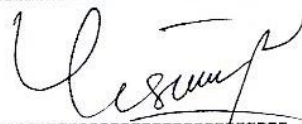
Hery Prasetya
T100145016

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Magister Profesi Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada tanggal 9 Februari 2019
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dr. Wiwien Dinar Pratisti, M.Si., Psikolog
Penguji Utama

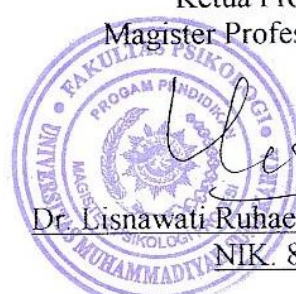
Dr. Lisnawati Ruhaena, M.Si., Psikolog
Penguji Pendamping I

Dra. Zahrotul Uyun, M.Si., Psikolog
Penguji Pendamping II



Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi

Susanto Purwono, S.Psi., M.Si., Psikolog
NIK. 838



Ketua Program
Magister Profesi Psikologi

Dr. Lisnawati Ruhaena, M.Si., Psikolog
NIK. 836

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hery Prasetya, S.Psi.
Tempat, tanggal lahir : Surakarta, 8 Januari 1990
NIM : T100145016
Institusi : Program Magister Profesi Psikologi UMS.

Menyatakan bahwa dalam tesis yang berjudul **“Permainan Papan Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Pada Anak”** yang telah saya susun merupakan suatu karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi. Selain itu, sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang saya tulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam kutipan dan daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka saya bersedia derajat kesarjanaan saya dicabut.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan bersungguh-sungguh untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, Januari 2019
Yang menyatakan,



Hery Prasetya, S.Psi
T100145016

MOTTO

Pengetahuan tidak hanya didasarkan pada kebenaran saja,

Tetapi juga kesalahan

Carl Gustav Jung

Jadilah baik. karena kapanpun kebaikan menjadi bagian sesuatu,
ia akan membuatnya tampak semakin cantik. Tapi saat kebaikan
itu hilang, ia hanya menyisakan noda.

Nabi Muhammad SAW

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, karya tesis ini penulis persembahkan kepada:

- Orang tua serta keluarga yang telah tanpa lelah memotivasi, mendoakan, dan membimbing penulis dengan curahan kasih sayangnya.
- Teman-teman penulis yang telah selalu memberi semangat baik secara langsung maupun tidak langsung

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan berkahnya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan karya tesis ini dengan baik. Shalawat serta salam juga penulis junjungkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Penyusunan tesis ini untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta dalam mencapai gelar Magister Strata Dua (S2) Magister Psikologi Profesi. Penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dan memberikan dukungan baik material maupun non material sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih dengan ketulusan hati kepada:

1. Bapak Susatyo Yuwono, S.Psi., M.Si., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan dukungan dan ijin penelitian.
2. Ibu Dr. Lisnawati Ruhaena, S.Psi., M.Si., Psikolog selaku Ketua Program Magister Profesi Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, sekaligus selaku pembimbing utama tesis yang telah berkenan memberikan ijin, memberikan dukungan, dan bimbingan kepada penulis untuk melakukan penelitian demi selesainya tesis ini.

3. Ibu Dra. Zahrotul Uyun, M.Si., Psikolog selaku pembimbing pendamping yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan serta motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian tesis ini.
4. Ibu Dr. Wiwien Dinar Pratisti, M.Si., Psikolog selaku penguji yang telah berkenan meluangkan waktu dalam memberikan saran serta masukan dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Magister Psikologi Profesi yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis menimba ilmu, serta seluruh staff administrasi MPP UMS yang telah membantu dalam kelancaran penulisan tesis ini.
6. Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 10 Surakarta yang telah memberikan izin penelitian dan kemudahan untuk penulis dalam melakukan penelitian, serta coordinator guru Bimbingan Konseling (BK) yang telah membantu jalannya penelitian.
7. Mas Heri Tri Prasetyo (*Boardgame Coach*) dari Hompimpa Games, selaku trainer permainan papan. Terima kasih banyak atas bantuan dan arahan yang telah diberikan, semoga senantiasa membawa keberkahan.
8. Sahabat-sahabat penulis, Zainal Abidin, Maulana Rizki, dan Lia Aprilia dari Sinergi MSDM yang selalu menemani penulis menyelesaikan tesis, tempat berkeluh kesah dan memberikan motivasi demi terselesainya tesis ini.

9. Teman satu angkatan kelompok 2 program super intensif, Dewi Eskawati, Fiska Nuraida Hanifah, Dwi Wijayanti, Parahita Wati, Ilham, yang telah berjuang bersama demi wisuda bareng dan selalu memberikan semangat, dukungan, waktu untuk diskusi, dan mendengarkan keluh kesah selama penulisan tesis.
10. Patria Jati Kusuma selaku coach dalam program super intensif yang selalu mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan tesis.
11. Semua pihak yang turut membantu kelancaran penulisan tesis ini yang tidak dapat disebut satu persatu, semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan ketulusannya.

Berkat bantuan dan motivasi dari semua pihak, penulis berharap semoga bantuan dan motivasi yang diberikan kepada penulis dari Bapak, Ibu, Saudara, Sahabat mendapatkan rahmat dan berkah dari Allah SWT. Akhirnya dengan kerendahan hati penulis berharap semoga penulisan tesis ini dapat berguna bagi semua pihak yang memerlukan serta berfungsi sebagaimana mestinya, amin.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Surakarta, Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR GRAFIK	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. TUJUAN PENELITIAN	12
C. MANFAAT PENELITIAN	13
D. KEASLIAN PENELITIAN	14
BAB II LANDASAN TEORI	19

A. KECERDASAN INTERPERSONAL	19
1. Pengertian Kecerdasan Interpersonal	19
2. Ciri-Ciri Kecerdasan Interpersonal	21
3. Dimensi Kecerdasan Interpersonal	25
4. Faktor Yang Menyebabkan Kecerdasan Interpersonal	28
B. BERMAIN	30
1. Pengertian Bermain	30
2. Fungsi Dan Manfaat Bermain Bagi Anak	32
3. Pengertian Permainan Papan	38
4. Jenis-Jenis Permainan Papan	40
5. Manfaat Permainan Papan	51
C. EFEKTIVITAS PERMAINAN PAPAN UNTUK PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL	53
D. HIPOTESIS	58
BAB III METODE PENELITIAN	59
A. IDENTIFIKASI VARIABEL	59
B. DEFINISI OPERASIONAL	59
C. SUBJEK PENELITIAN	60
D. ALAT PENGUMPUL DATA	62
1. Skala Kecerdasan Interpersonal	62
2. Wawancara	64
3. Lembar Evaluasi Diri	65
4. Observasi	66

E. RANCANGAN EKSPERIMEN	67
F. RANCANGAN INTERVENSI	68
G. ANALISIS DATA	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	74
A. PERSIAPAN PENELITIAN	74
1. Orientasi Kancan Penelitian	74
2. Persiapan Administrasi Dan Perijinan	75
3. Pembuatan Alat Ukur	76
4. Penyusunan Modul	78
B. PELAKSANAAN PENELITIAN	80
1. Penentuan Informan Penelitian	80
2. Jadwal Pengumpulan Data	82
3. Prosedur Pelaksanaan Pengumpulan Data	83
a. Pengambilan data <i>screening</i>	83
b. Pengambilan data <i>pretest</i>	83
c. Pelaksanaan intervensi	83
d. Pelaksanaan <i>posttest</i>	92
e. Pelaksanaan <i>follow up</i>	93
C. ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA	93
1. Analisis Kuantitatif	93
a. Uji Normalitas	98
b. Uji Homogenitas	98
c. Uji Hipotesis	99

2. Analisis Kualitatif	102
a. Analisis Umum	102
b. Analisis Individual	105
D. PEMBAHASAN	109
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	119
A. KESIMPULAN	119
B. SARAN	119
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN	127

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu	15
Tabel 2 <i>Blue Print</i> Skala Kecerdasan Interpersonal	63
Tabel 3 Kategorisasi Skor	64
Tabel 4 Pedoman wawancara setelah intervensi	65
Tabel 5 Lembar evaluasi diri	65
Tabel 6 Lembar observasi pelatihan	66
Tabel 7 Rancangan Eksperimen	67
Tabel 8 Matrik Pelatihan	71
Tabel 9 <i>Expert judgement</i> skala kecerdasan interpersonal	77
Tabel 10 <i>Expert Judgement</i> Modul Permainan Papan	79
Tabel 11 Subjek Penelitian Pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	82
Tabel 12. Jadwal Pengumpulan Data	82
Tabel 13 Rangkuman Waktu Sesi Pelatihan	92
Tabel 14 Perubahan Skor Kecerdasan Interpersonal Subjek Penelitian	96
Tabel 15 Matrik Hasil Wawancara Subjek Terkait Skor <i>Follow-Up</i>	109

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Efektivitas Permainan Papan Untuk Peningkatan Kecerdasan Interpersonal	57
--	----

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Perbedaan Skor Kecerdasan Interpersonal Kelompok Eksperimen	94
Grafik 2. Rerata Skor Kecerdasan Interpersonal Kelompok Eksperimen dan Kontrol pada <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>Follow Up</i>	97

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. ANALISIS KUANTITATIF	128
LAMPIRAN B. DATA KUALITATIF	135
LAMPIRAN C. DOKUMENTASI	146

ABSTRAK

Kecerdasan interpersonal adalah salah satu dari kecerdasan majemuk yang sangat penting untuk dikembangkan. Kecerdasan interpersonal yang baik pada anak akan membantu anak mengembangkan hubungan sosialnya dengan teman sebaya, keluarga, serta lingkungan. Rendahnya kecerdasan interpersonal dapat menyebabkan anak mengalami kenakalan, bullying, kesulitan emosi, serta kesulitan menjalin hubungan sosial. Kondisi ini tidak sesuai dengan harapan terhadap perkembangan anak sebagai makhluk sosial. Berbagai penanganan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dapat dilakukan. Salah satunya dengan intervensi bermain permainan papan. 24 siswa SMP Muhammadiyah 10 Surakarta yang memiliki tingkat kecerdasan interpersonal sedang dan rendah berdasarkan hasil pengukuran skala kecerdasan interpersonal dibagi dua kelompok, yang dilakukan dengan *random assignment*. Penelitian eksperimen ini menggunakan *true experimen pre-post control group*. Analisa hipotesis menggunakan teknik *Wilcoxon* dengan *Asymp.Sig posstest* $p=0.053$ dan *follow up* $p=0.183$ ($p<0.05$). Bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok yang diberikan intervensi bermain permainan papan dibandingkan dengan kelompok yang tidak diberikan intervensi. Dengan demikian intervensi bermain permainan papan kurang efektif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak.

Kata kunci: permainan papan, kecerdasan interpersonal, anak